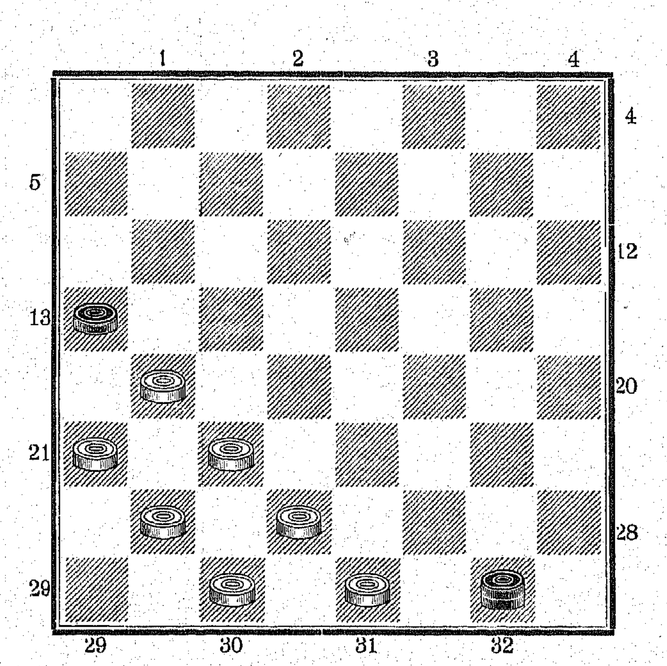


Monatsschrift zur Förderung des Damespiels

Hauptschriftleitung: Willi Schmidt, Hamburg-Altona, Neumühlen 28 • Zu beziehen durch alle Postämter, alle Buch- und Zeitschriften-Händler, sowie direkt vom Verlag „Das Damespiel", Stralsund, Postfach 88

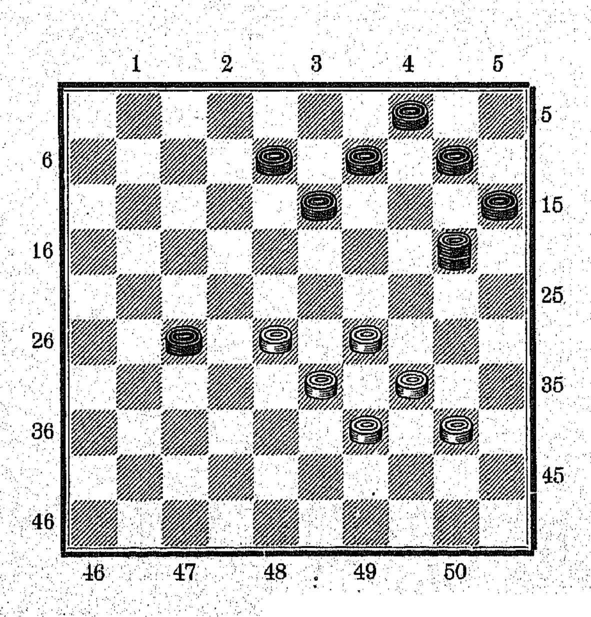
Nummer 1 **Stralsund, den 1. Januar 1933** **Jahrgang 1933**

Aufgabe Nr. 17
kleine internationale Dame



Weiß zieht an und gewinnt in 6 Zügen

Aufgabe Nr. 18
große internationale Dame



Weiß zieht an und gewinnt

Das Damespiel

Monatsschrift zur Förderung des Damespiels

Amtliches Organ des Deutschen Dame-Bundes

Hauptschriftleitung: Willi Schmidt, Hamburg-Altona, Neumühlen 28 ● Zu beziehen durch alle Buch- und Zeitschriftenhändler, durch alle Postämter, sowie direkt vom Verlag „Das Damespiel" Stralsund, Postfach 88 Bezugspreis vierteljährlich durch die Post RM. 0.70 zuzüglich Bestellgeld, nach dem Auslande RM. 1.00

Nummer 1 — Stralsund, den 1. Januar — Jahrgang 1933

An unsere Leser!

Es sind uns aus allen Teilen des Reiches Zuschriften zugegangen, die beweisen, daß ein dringendes Bedürfnis für eine Damespiel-Zeitung vorlag. Einer unserer Abonnenten schreibt uns folgendes:

Wenn schon — denn schon!

Ich war ganz überrascht, in einem hiesigen Kaffee eine Zeitung zu finden, die schon von weitem durch die Titelseite, die zwei Damebretter darstellt, auffiel.

Daß ich als passionierter Damespieler die Zeitung nicht eher aus der Hand legte, bis die letzte Zeile gelesen war, versteht sich von selbst. Die Idee zur Sammlung aller Damefreunde sowie die Herausgabe der interessanten Zeitung ist einfach ausgezeichnet. Ich bin in Deutschland viel herumgereist. Nirgends aber fand ich Spieler, die „gleich im Bilde" waren. Stets kostete es Mühe, sich erstmal über die Regeln zu verständigen. Und dann noch waren Differenzen an der Tagesordnung. „Ja, bei uns spielt man aber so", hieß es. Man kann der neuen Damespielbewegung nicht Dank genug wissen, daß sie den Anfang macht, eine Einheit zu bilden. Das Versprechen, dem deutschen Volk amtlich feststehende Spielregeln zu geben, wird wohl überall freudig begrüßt. Wenn erst jedem Damespielbrett vom Händler ein Regelheft beigegeben ist, so wird man schnell System in das schöne Spiel bringen.

Man soll sich nun aber nicht in Kleinigkeiten verlieren und nicht das große Ziel vergessen. Es darf nicht Absicht des Deutschen Dame-Bundes sein, die vielen Spielarten der Länder oder Provinzen zu fördern. Der Bund muß sich ein System schaffen. Und dieses System muß den internationalen Regeln angepaßt sein. Es muß also das 100 feldrige Brett gewählt werden, das für die große internationale Dame verwendet wird. Zu erwägen wäre vielleicht die Einbeziehung der kleinen internationalen Dame, die auf den tausendfach vorhandenen Schach- und Damebrettern sofort gespielt werden kann. Dadurch werden zunächst Neuanschaffungen vermieden. Das muß auf jeden Fall bedacht werden.

Wenn schon der Bund die gewaltige Last der Organisation übernimmt, so muß er gleich ganze Arbeit leisten und zu Beginn allen Ballast über Bord werfen, der nur den Fortschritt hemmt. Dann wird man mit liebgewordenen Gewohnheiten brechen müssen und manche Damecke der Zeitungen wird sich umzustellen haben. Das muß aber bestimmt geschehen, um den Weg frei zu machen für einen gemeinsamen gewaltigen Schritt. Ich werde hier in Mitteldeutschland immer dafür eintreten, daß man den Übergang zur großen internationalen Dame reibungslos findet und ich arbeite gern an dem Aufbau mit.

M. Zimmermann, Dresden.

Wir haben diese Zuschrift gern veröffentlicht und bitten unsere verehrlichen Leserinnen und Leser, dem Deutschen Dame-Bund, Geschäftsstelle Stettin, Friedensstr. 2, beizutreten. Dieser allein ist unseres Erachtens die maßgebende Stelle, die Festsetzung der Spielregeln in die Hand zu nehmen.

Die Schriftleitung hält die internationale Dame für außerordentlich interessant, da sie Gelegenheit zu wunderschönen Kombinationen gibt, doch möchten wir im Interesse der Sache auch auf die großen Feinheiten der altdeutschen Spielart (Draughts, Checkers) hinweisen. Der Weltschachmeister Dr. Lasker schreibt in seinem Buche „Brettspiele der Völker" über die englische Abart (Draughts bezw. Checkers), die wir wohl mit Recht auch als die altdeutsche bezeichnen,: „jedenfalls ist sie die bei weitem interessanteste. — Die Geistigkeit des Damespieles kommt am deutlichsten und prägnantesten beim Draughts zum Ausdruck."

Wir sind gern bereit, weitere Zuschriften, die diese Sache betreffen, zu veröffentlichen.

Der Hauptschriftleiter.

Aus der Geschichte des Damespiels

Die Brettspiele haben sich stets einer besonderen Beliebtheit erfreut; denn sie haben allen anderen Spielen gegenüber den großen Vorzug, daß sie Spiele des Geistes sind. Sie verschaffen einen vernünftigen Zeitvertreib, werden nicht um Geld gespielt, halten den Ehrgeiz und die Aufmerksamkeit wach und zwar vielmehr als Kartenspiele, die, vor allem wenn sie Geld verlieren lassen, zum größten Teile vom Zufall abhängen und darum als Glücksspiele angesehen werden müssen. Oft genug haben diese Kartenspiele den Wohlstand einer Familie untergraben. —

Das Damespiel war bei vielen Völkern des Morgen- und Abendlandes ein beliebter Zeitvertreib. Über die Herkunft und das Alter des Damespiels besitzen wir keine genaue Kenntnis. Der Ursprung unseres Spieles verliert sich im Dunkel des Altertums. Wir finden Spuren von ihm schon bei den Griechen und bei den Römern, denn: „sie unterhielten sich damit, Steine nach einer bestimmten Regel auf einem Brette, das mit Quadraten bedeckt war, hin und her zu bewegen," sagt der

Geschichtsschreiber.

Wir treffen ein ähnliches Spiel bei den Chinesen, deren Volk noch älter ist und das wahrscheinlich sehr früh zu einer hohen Kulturstufe gelangt war. Aber wir kennen die Geschichte ihrer alten Sitten und Gebräuche und ihre Gewohnheiten nicht genug, um darüber zu urteilen, ob dieses Spiel bei ihnen entstanden ist.

Die Batavier unterhielten sich auch mit einem ähnlichen Spiele und es ist nicht unwahrscheinlich, daß sie es von den Römern, mit denen sie verwandt waren, gelernt haben.

Es gilt jetzt als bewiesen, daß das Damespiel auch bei den Aegyptern sehr beliebt war. Zum ersten Male sieht man es auf den bedeutenden Malereien von Beni Hassam dargestellt, wo das Aegypten der 12. Dynastie 2800 Jahre vor Christi Geburt mit seinen Sitten und allen Details seiner Lebensform veranschaulicht worden ist. Auch an den Pavillons von Ramses-Meiamoun in Medinet Habou ist es dargestellt. Es gibt dort ein prächtiges Wandgemälde, das den Pharao zeigt, der mit einer seiner Frauen das Damespiel spielt. Da die Gemälde in der ägyptischen Kunst immer nur Profildarstellungen geben, so ist es nicht möglich zu sagen, welches die Form der Damen, die Zahl der Stücke und ihr Gang war. Alles, was man erkennen kann, ist, daß diese Stücke jenen ähnlich sind, die noch bei den Orientalen für dieses Spiel in Gebrauch sind.

Fortsetzung folgt.

Allgemeine Grundregeln

Für unsere neu hinzutretenden Leser veröffentlichen wir hiermit nochmals die allgemeinen Grundregeln.

Es ist selbstverständlich unmöglich, nach allen in Deutschland üblichen Spielregeln Partien, Probleme und Endspiele an dieser Stelle erscheinen zu lassen. Wir müssen deshalb einige Grundregeln für die Partien und Probleme, die wir bringen werden, hiermit festlegen und wir bitten, unsere verehrlichen Leserinnen und Leser, dies zu beachten:

Hat ein Spieler mehrere Schlagmöglichkeiten, so muß er die wählen, bei der er die meisten Stücke (Steine oder Damen) schlagen kann.

Wenn eine Dame und ein Stein gleichviel Stücke schlagen können, so muß die Dame zuerst schlagen.

Kann ein Stein mehr Stücke schlagen als die Dame, so muß er und nicht die Dame schlagen.

Eine Dame darf beim Schlagen wohl mehrere Male im selben Zuge über dasselbe leere Feld ziehen, aber nicht zum zweitenmale über das Feld eines im selben Zuge bereits geschlagenen Stückes und sie darf auch dieses nicht besetzen.

Das „Blasen" oder „Pusten" wegen Übersehens einer Schlagmöglichkeit hat keine Berechtigung. Sollte wirklich einmal von einem Spieler übersehen werden zu schlagen, so muß er hierauf aufmerksam gemacht werden.

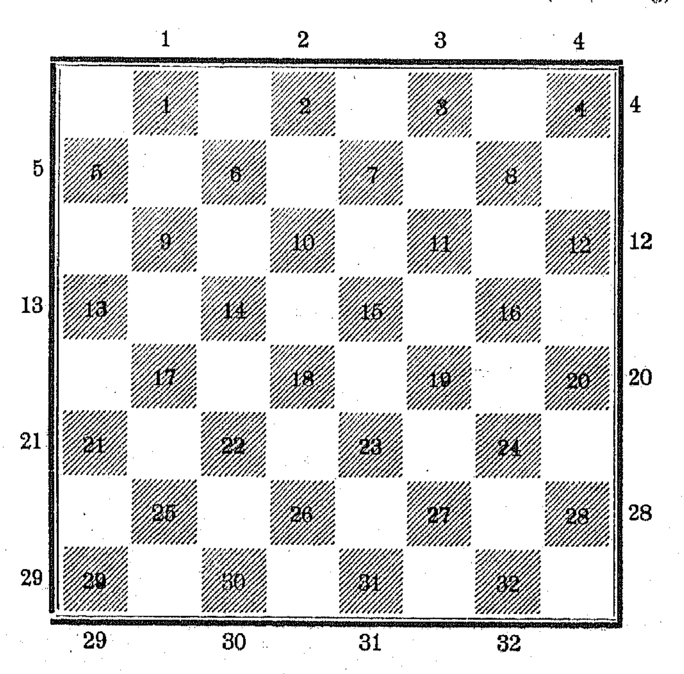
Der Spieler, der seine Steine verloren hat oder nicht mehr ziehen kann, hat das Spiel verloren.

Außer bei der altdeutschen Spielart (Draughts, Checkers) beginnt Weiß das Spiel. Nur bei der altdeutschen Spielart (Draughts, Checkers) kann bei mehreren Schlagmöglichkeiten jeder Spieler die ihm genehme wählen, muß aber sämtliche Stücke, die in dem gewählten Zuge genommen werden können, schlagen.

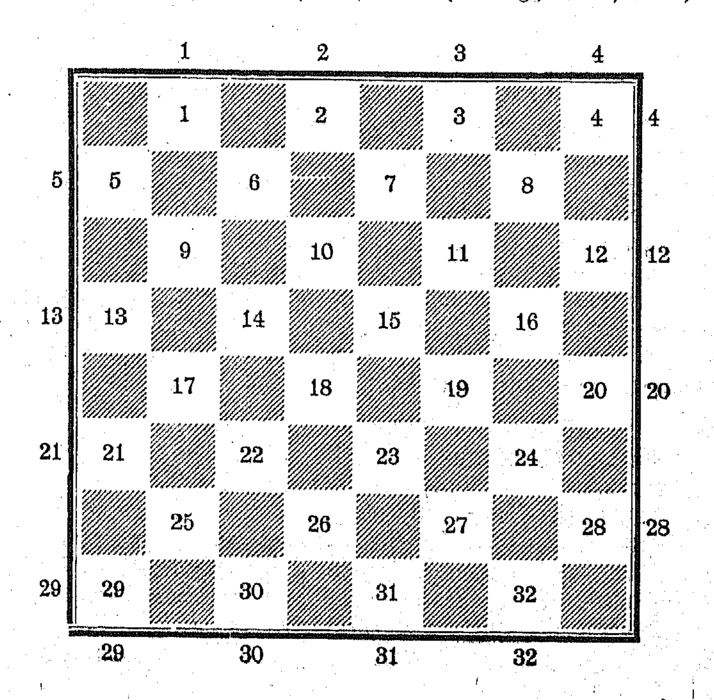
Bezeichnung der Spielfelder

Wir bezeichnen die Spielfelder nach internationaler Art wie folgt:

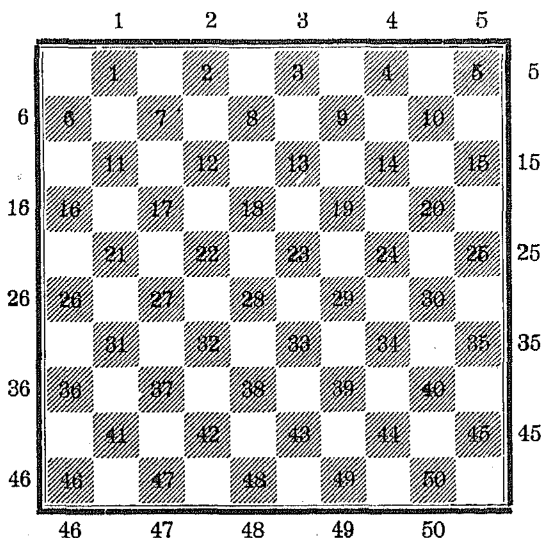
1. für die gewöhnliche (einfache) Spielart.
2. für die mittel- und süddeutsche Spielart.
3. für die kleine internationale Dame (64 feldrig).



4. für die altdeutsche Spielart (Draughts, Checkers).



5. für die große internationale Dame (100 feldrig).



Die einfache Dame

Die Steine gehen und schlagen nur vorwärts, die Dame schlägt beliebig weit.

Die drei nachstehenden Endspiele stammen aus praktischen Turnierpartien der Brettspiel-Abteilung des Vereins für Bewegungsspiele 08 e. V. zu Stettin.

Stellung von Weiß: (Erich Hackbarth):
18, 20, 28, 31, 32

Stellung von Schwarz: (Puschert):
8, 11, 16, 22

Weiß gewann mit dem 4. Zuge:

	Weiß:	Schwarz:
1.	31 — 26	22 : 31D.
2.	32 — 27	31 : 24
3.	28 : 3D.	11 — 15 od. 16
4.	Weiß schlägt.	

Weiß hätte auch auf folgende Art gewinnen können:

1.	18 — 15	11 : 18
2.	20 : 4D. und Weiß muß in spätestens 2 Zügen gewinnen.	

Stellung von Weiß: (Puschert):
D. 1, D. 2, D. 20

Stellung von Schwarz: (Ewald Hackbarth):
D. 23, — 5

Weiß gewann mit dem 6. Zuge:

	Weiß:	Schwarz:
1.	20 — 27	23 : 32
2.	2 — 9	32 — 28
3.	9 — 32	28 beliebig
4.	1 : 28	5 — 1D.
5.	32 — 5	1 beliebig
6.	28 schlägt.	

Stellung von Weiß: (Hanig):
D. 17, — 20, 30, 32

Stellung von Schwarz: (Puschert):
D. 8, D. 11, — 16, 28

Weiß gewann mit dem 3. Zuge:

	Weiß:	Schwarz:
1.	30 — 25	11 : 29
2.	20 : 4D.	29 beliebig
3.	4 schlägt.	

Die mittel- und süddeutsche Spielart

Die Steine gehen und schlagen nur vorwärts, die Dame schlägt beliebig weit, muß aber beim Schlagen auf dem Felde hinter dem zuletzt geschlagenen Stücke stehen bleiben.

Aufgabe Nr. 8

Willi Schmidt

Stellung von Schwarz: D. 8, D. 23, D. 26, — 4

Stellung von Weiß: D. 25, D. 31, — 17, 22, 24

Weiß zieht an und gewinnt in 7 Zügen.

Die altdeutsche Spielart

(Draughts, Checkers)

Die Steine gehen und schlagen nur vorwärts, die Dame geht nur ein Feld vorwärts und rückwärts und schlägt auch entsprechend. In einem Zuge kann sie mehrere Stücke nur dann schlagen, wenn zwischen denselben stets nur ein leeres Feld liegt. Bei mehreren Schlagmöglichkeiten kann der Spieler die ihm genehme wählen, muß aber sämtliche Stücke, die in dem gewählten Zuge genommen werden können, schlagen.

Partie Nr. 6

	Schwarz:	Weiß:
1.	11 — 15	23 — 19
2.	8 — 11	22 — 17
3.	11 — 16	24 — 20
4.	16 — 23	27 — 11
5.	7 — 16	20 — 11
6.	3 — 8	11 — 7
7.	2 — 11	28 — 24
8.	11 — 15	24 — 20
9.	15 — 19	25 — 22
10.	9 — 14	20 — 16
11.	19 — 24	22 — 18
12.	14 — 23	26 — 19

13.	5 — 9	29 — 25
14.	24 — 28	17 — 13
15.	9 — 14	25 — 22
16.	1 — 5	31 — 27
17.	5 — 9	22 — 17

Weiß muß gewinnen.

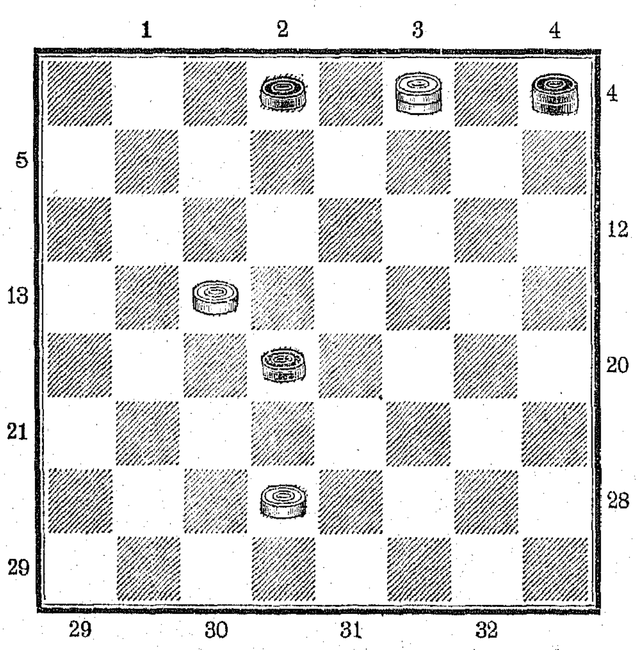
Partie Nr. 7

	Schwarz:	Weiß:
1.	10 — 15	21 — 17
2.	11 — 16	17 — 13
3.	16 — 20	22 — 18
4.	15 — 22	25 — 18
5.	8 - 11	24 — 19
6.	9 - 14	18 — 9
7.	5 — 14	29 — 25
8.	11 — 16	25 — 21
9.	4 — 8	26 — 22
10.	7 — 10	30 — 26
11.	14 — 18	22 — 15
12.	10 — 14	13 — 9
13.	6 — 13	26 — 22
14.	2 — 6	22 — 18
15.	6 — 9	15 — 10
16.	13 — 17	10 — 6
17.	1 — 10	18 — 15
18.	17 — 22	15 — 6
19.	22 — 25	6 — 2
20.	9 — 13	2 — 6
21.	25 — 29	19 — 15
22.	16 — 19	23 — 16
23.	12 — 19	15 — 10

und Weiß gewinnt.

Endspiel

Stellung von Schwarz: D. 4, — 2, 18



Stellung von Weiß: D. 3, — 14, 26

Schwarz ist am Zuge und gewinnt.

Dieses Endspiel gibt ein Beispiel von der Feinsinnigkeit der altdeutschen Dame (Draughts, Checkers). Schwarz kann ohne Verlust eines Stückes und der Partie nur den Stein 2 nach 6 ziehen. Nun hat Weiß nur die Dame frei für den Zug 3—7. Wenn Schwarz jetzt den Stein 6 nicht nach 10 zieht, ist der Stein anscheinend verloren und damit auch die Partie. Schwarz zieht aber 4—8 und gewinnt hierdurch. Weiß kann nun wieder nur die Dame nach 2 ziehen und Weiß muß nun den Stein 6 gewinnen. Aber der Gewinn des Steines bringt nur den Verlust der Partie für Weiß, denn Schwarz zieht 6—10. 14 muß nach 7 schlagen. Schwarz gewinnt durch den Zug 8—3 in 2 Zügen z. B.:

8 — 3	26 — 22 oder 23
18 : 25 oder 27	2 — 6

(Die Dame darf bekanntlich bei der altdeutschen Spielart nur einen Schritt ziehen)

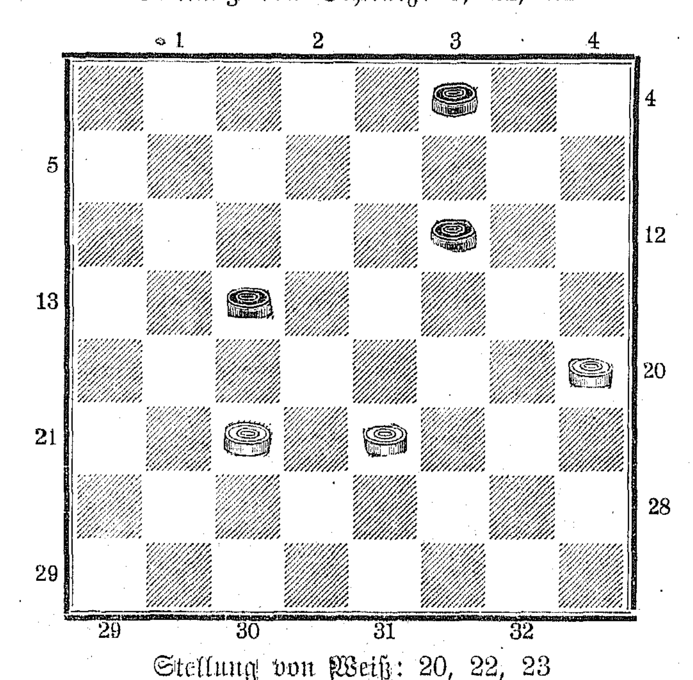
3 : 1

Ein Jeder, der Sinn für Brettspiele hat, muß an dieser kleinen Studie Gefallen finden.

Aufgabe Nr. 9

F. Dunne

Stellung von Schwarz: 3, 11, 14



Stellung von Weiß: 20, 22, 23

Schwarz zieht an. Wie gewinnt es am schnellsten?

Aufgabe Nr. 10 Sturges

Stellung von Weiß: D. 30, — 12
Stellung von Schwarz: 5, 13
Schwarz zieht an und Weiß gewinnt.

Aufgabe Nr. 11 Sturges

Stellung von Weiß: D. 26, — 32
Stellung von Schwarz: D. 28, — 19
Weiß zieht an und gewinnt.

Aufgabe Nr. 12 Sturges

Stellung von Weiß: D. 7, — 21
Stellung von Schwarz, 9, 15
Weiß zieht an und gewinnt.

Aufgabe Nr. 13 Sturges

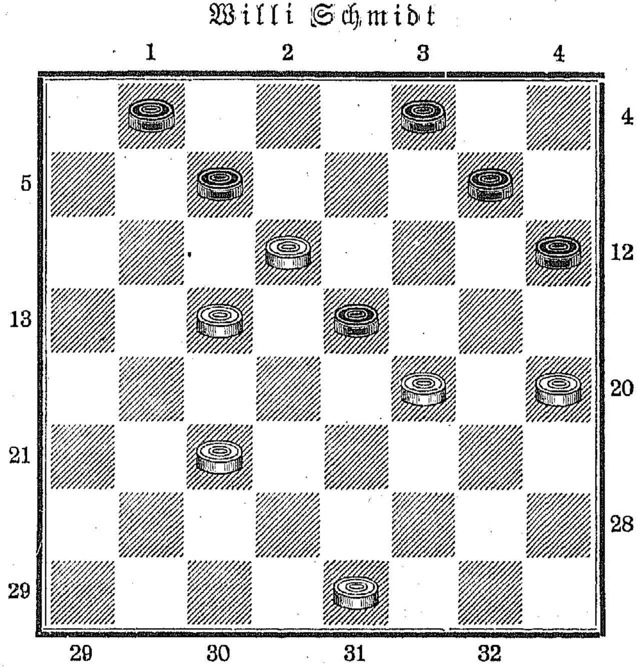
Stellung von Weiß: D. 18, — 26
Stellung von Schwarz: D. 16, — 9
Weiß zieht an und gewinnt.

Die kleine internationale Dame (64 feldrig)

Bei dieser Spielart gehen die Steine vorwärts, schlagen aber vorwärts und rückwärts. Die Dame zieht und schlägt vorwärts und rückwärts über beliebig viele Felder. Sie muß also nicht auf dem Felde hinter dem zuletzt geschlagenen Stücke stehen bleiben.

Um unseren Lesern das Lösen von Damespielaufgaben zu erleichtern, glossieren wir nachstehend die Lösung zweier Aufgaben.

Willi Schmidt



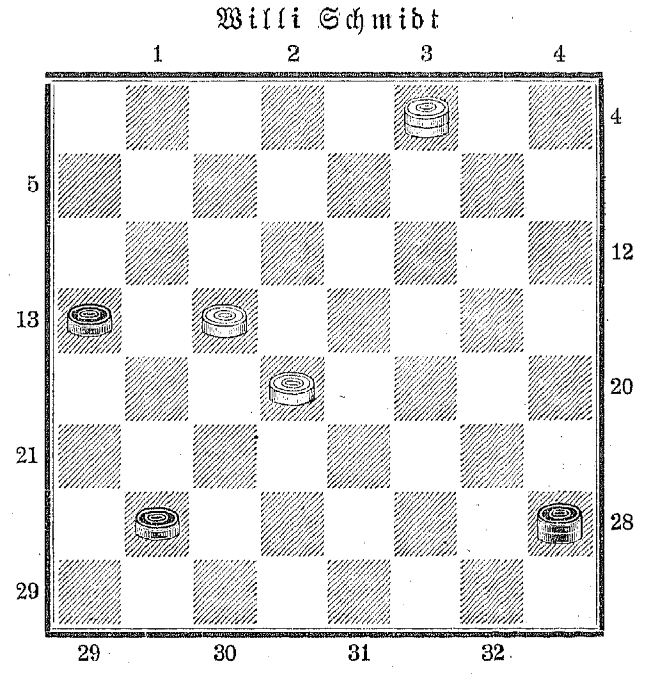
In vorstehender Stellung muß Weiß gewinnen, trotzdem es nicht im Vorteil ist, vielmehr der Stein 19 nicht zu retten ist. Der Zug 31—27, der Schwarz 2 Steine bringt und schwarz sogar zur Dame verhilft, läßt sonderbarer Weise Weiß die Partie gewinnen. Schwarz schlug also nach dem Zuge von Weiß 31—27 mit seinem Stein 15 die weißen Steine 19 und 27 und verwandelte seinen Stein auf 31 zur Dame. In dieser Stellung müßte Weiß, wie man so sagt, die Partie „anstandshalber" aufgeben; denn bei nicht sorgfältiger Prüfung der Position kann Weiß keinen seiner Steine zur Dame bringen, zumal die Steine 10 und 22 verloren zu sein scheinen.

Aber gerade diese Stellung wollte Weiß herbeiführen und es gewinnt durch den Zug 14—9. Nun muß die schwarze Dame von 31—7 schlagen, weil sie dadurch 2 Steine bekommt. Durch den Zug 9 : 2 : 11 : 4 D. gewinnt Weiß die Steine 6 und 8 und die Dame auf 7 und der Stein verwandelt sich auf Feld 4 zur Dame. Nun beherrscht Weiß mit seiner Dame auf 4 die Mittellinie von 4 bis 29, die schwarzen Steine auf 1 und 3 müssen also im Verlaufe des weiteren Spieles verloren gehen und ebenfalls der schwarze Stein auf 12, der von Stein 20 gehalten wird.

Spielen Sie
jede Partie sorgfältig nachl

Auch in der folgenden Stellung gewinnt Weiß durch ein geschicktes Opfer.

Willi Schmidt



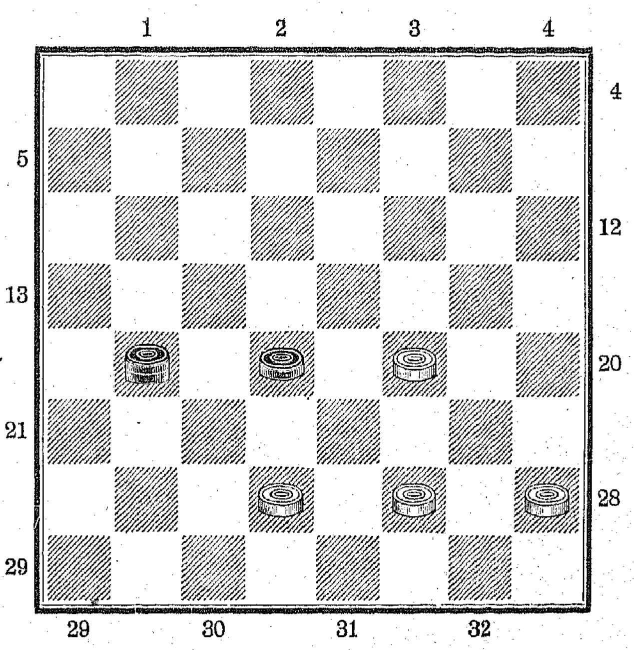
Weiß zieht von 14—9. Nun muß der Stein 13 den Stein 9 schlagen und auf 6 stehen bleiben. Wenn nun der weiße Stein von 18—15 zieht, hat die schwarze Dame von 28 den Stein 15 zu schlagen und sich auf Feld 10 zu stellen. Dadurch gewinnt die weiße Dame auf 3 die schwarze Dame auf 10 und den schwarzen Stein auf 25 und bei korrektem Spiele in Kürze die Partie. Am besten stellt sich die weiße Dame im nächsten Zuge auf Feld 25, also auf die große Diagonale und läßt den schwarzen Stein über diese nicht hinüber.

Wir bringen nun einige leichte Aufgaben, deren Lösung nicht schwer fallen wird.

Aufgabe Nr. 14

Willi Schmidt

Stellung von Schwarz: D. 17, — 18



Stellung von Weiß: 19, 26, 27, 28
Weiß zieht an und gewinnt.

Aufgabe Nr. 15
Willi Schmidt

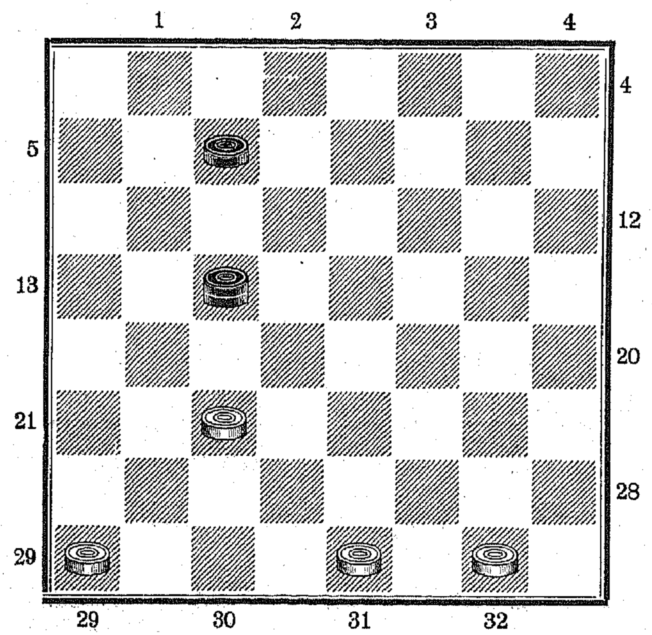
Stellung von Schwarz: D. 28

Stellung von Weiß: 8, 18, 25, 27

Weiß zieht an und gewinnt mit dem 3. Zuge

Aufgabe Nr. 16
Willi Schmidt

Stellung von Schwarz: D. 14, — 6



Stellung von Weiß: 22, 29, 31, 32

Weiß zieht an und gewinnt spätestens mit dem 6. Zuge.

Erläuterung des Schlusses der Partie Nr. 1

Die gewöhnliche (einfache) Spielart.

Nach dem 28. Zuge von Schwarz ergab sich folgende Stellung:

Weiß: D. 20, 12, 21, 28, 29
Schwarz: D. 15, 4, 9, 13.

Weiß kündigte einen Gewinn in 5 Zügen an.

Lösung:

	Weiß:	Schwarz:
29.	21 — 17	13 : 22
30.	12 — 8	4 : 11
31.	20 : 2 : 13 : 26	

Weiß könnte auch nach 31 ziehen, dann ist aber der vorgeschriebene Gewinn in 5 Zügen nicht möglich.

Wenn nun die schwarze Dame nach 1, 6 oder 10 zieht, gewinnt Weiß durch 26—19. Zieht Schwarz die Dame nach 4, 8, 11 oder 18, dann gewinnt Weiß durch Opfern der Dame auf Feld 22.

Lösung der Aufgabe Nr. 1

Die Stellung ist durchaus partiegemäß. Ein Übergewicht ist weder bei Weiß noch bei Schwarz vorhanden. Der Gewinn in 5 Zügen für Weiß ist nicht so leicht zu finden. Auch dieses Problem beweist, daß Dame auch nach der einfachsten Spielart recht interessant gespielt werden kann.

Weiß: Schwarz:

1. 26 — 22 25 : 18
2. 13 — 9 Nicht die Dame auf Feld 18 muß schlagen, sondern der Stein auf 6, weil er 2 Stücke schlagen kann. Also
2. 6 : 13 : 22
Jetzt schlägt die Dame auf 31 den Stein 22 und 10 und stellt sich auf Feld 7. Also
3. 31 : 17 : 7 3 : 10
Die weiße Dame auf Feld 12 schlägt nun über 3 und 14 nach 23. Also
4. 12 : 3 : 14 : 23
Sie könnte sich auch auf Feld 27 oder 32 stellen, dann ist jedoch der Gewinn in 5 Zügen nicht möglich. Bei dem Textzuge muß Weiß im nächsten Zuge gewinnen.

Lösung der Aufgabe Nr. 2

Die mittel- und süddeutsche Spielart

Weiß: Schwarz:

1. 13 — 9 6 : 13
2. 22 — 18 Die Dame auf Feld 13 muß die Steine 17, 18 und 19 schlagen und bei der gewählten Spielart auf Feld 24 stehen bleiben.
3. Weiß gewinnt hierdurch die beiden schwarzen Damen auf 24 und 16 und den Stein auf 10 und bleibt auf Feld 14 stehen. Schwarz muß verlieren. Wenn 12—16 zieht, tauscht Weiß den Stein 23 durch den Zug 23—19 aus und die weiße Dame muß im Laufe der Zeit den schwarzen Stein auf Feld 2 gewinnen oder ihn festsetzen. Hat z. B. die weiße Dame nach den Zügen 12—16, 23—19, 16 : 23 den schwarzen Stein auf Feld 23 durch 14:27 geschlagen, so zieht Schwarz 2—7, Weiß 27—24, Schwarz 7—11, Weiß 24—19 und Weiß gewinnt den schwarzen Stein im nächsten Zuge.

Lösung der Aufgabe Nr. 3

Die altdeutsche Spielart (Draughts, Checkers)

Weiß: Schwarz:

1. 7 — 11 Wenn 20—24 zieht, schlägt der Stein 28 und Weiß muß infolge des Wesens dieser Spielart durch den Mehrbesitz eines Steines gewinnen. Das gleiche trifft zu, wenn Schwarz 18—23 zieht, Sollte Schwarz 18—22 ziehen, so schlägt

Weiß die beiden Steine 22 und 14. Wenn Schwarz 14—17 zieht, so gewinnt Weiß sofort zwei Steine durch den Zug 26—22. Auf 27—32 wird Weiß in den nächsten Zügen mit der Dame einen oder beide Steine auf 14 und 18 gewinnen. Der beste Zug ist augenscheinlich für Schwarz

1.		27 — 31
2.	vorteilhaft 11 — 15	31 : 22
3.	Weiß opfert einen zweiten Stein durch 30 — 25	22 : 29
4.	15 : 22 und Weiß muß gewinnen.	

Zum Beispiel:

4.		14 — 17
5.	22 : 13	29 — 25
6.	13 — 17	25 — 29 oder 30 oder 21
7.	17 — 22 und gewinnt in 2 Zügen.	

Oder:

4.		14 — 18
5.	22 : 15	29 — 25
6.	15 — 18	25 — 21 oder 29 oder 30
7.	18 — 22 und muß in 2 Zügen gewinnen.	

Oder:

4.		29 — 25
5.	22 : 29	14 — 18
6.	29 — 25	18 — 23
7.	25 — 30	23 — 27
8.	30 — 26	

wenn 27—31D., zieht Weiß 26—23 und Weiß muß in 2 Zügen gewinnen.

wenn 27—32D., zieht Weiß 26—23 und Weiß muß gewinnen. Sollte Schwarz 32—27 ziehen, dann gewinnt Weiß in 2 Zügen. Falls Schwarz 20—24 zieht, so schlägt 28 : 19. Weiß führt den Stein zur Dame und muß infolge der der altdeutschen Spielart (Draughts od. Checkers) eigenen geringen Beweglichkeit der Dame gewinnen.

Zum Beispiel:

	32 — 28
19 — 15	28 — 32
15 — 11	32 — 28
11 — 7	28 — 32
7 — 3D.	32 — 28
3 — 7	28 — 32
7 — 11	32 — 28
11 — 16	28 — 32
16 — 19	32 — 28
23 — 27	28 — 32
19 — 23	32 — 28
27 — 32	28 — 24
32 — 28	24 — 20
23 — 18!	20 — 16
18 — 15	16 — 12 oder 20
15 — 11 und gewinnt im nächsten Zuge.	

Auflösung der Aufgabe Nr. 4

Die kleine internationale Dame (64 feldrig)

Man sollte nicht meinen, daß Weiß in dieser Stellung gewinnen kann, denn der Stein 25 ist anscheinend verloren durch 14 — 18 und selbst wenn Weiß den Stein 12 zur Dame entwickelt, könnte es bei fehlerfreiem Spiel von Schwarz nicht gewinnen, nur unentschieden halten.

Im praktischen Spiele würde man wohl 12—8 ziehen, wenn auch, wie gesagt, ohne Aussicht auf Gewinn. Und trotzdem kann Weiß überraschend in zwei Zügen gewinnen, indem

Weiß:
30 — 19 zieht.

Nun muß Schwarz:
21 : 30 und 16

schlagen. Der weiße Stein schlägt nun sämtliche Stücke des Gegners.

12 : 19 : 10 : 17.

Schon dieses kleine Problem beweist, daß die internationale Spielart weitaus interessanter ist und schönere Kombinationen ermöglicht als die gewöhnliche Spielart und die mitteldeutsche bezw. die süddeutsche. Die große internationale Dame auf dem 100 feldrigen Brette läßt durch das vergrößerte Brett und die Vermehrung des Materials das praktische Spiel und die Probleme noch interessanter und demzufolge noch schwieriger gestalten.

Wir dürfen wohl erwarten, daß der größte Teil der Leser sich an die Lösung der Aufgaben 6 und 7 versucht hat, doch glauben wir nicht, daß die Lösungen sämtlichen Spielern geglückt ist, trotzdem wir den ersten Zug jeder Aufgabe angegeben hatten.

Die Probleme, die wir bringen werden, sind zwar im allgemeinen künstlich aufgebaut, doch stets partiegemäß und sie werden nach unserer Überzeugung sehr dazu beitragen, auf die Geistigkeit unseres Spieles aufmerksam zu machen und ihm immer mehr Freunde zuzuführen.

Unsere Leser werden sich unserem Vorschlage in Nr. 1 entsprechend inzwischen Pappbretter mit numerierten Feldern angefertigt haben, sodaß es ihnen nun nicht mehr schwer fallen wird, der von uns gewählten internationalen Bezeichnung der Spielfelder zu folgen.

Lösung der Aufgabe Nr. 6

Die große internationale Dame (100 feldrig)

	Weiß:	Schwarz:
1.	30 — 24	19 : 30
2.	40 — 34	30 : 39
3.	23 — 18	12 : 34
4.	33 — 29	34 : 23
5.	28 : 10	4 : 15
6.	44 : 33	15 : 27
7.	31 : 4D. und muß gewinnen.	

Lösung der Aufgabe Nr. 7

	Weiß:	Schwarz:
1.	23 — 19	36 : 47D.
2.	19 — 14	10 : 19
3.	29 — 24	47 : 29
4.	24 : 2D.	29 : 15
5.	2 : 29	15 : 44
6.	50 : 39 und gewinnt.	

Nach dem Nachspielen dieser beiden Probleme, die dem Kenner durchaus nicht besondere Schwierigkeiten bieten, wird wohl niemand mehr das Damespiel in die Kinderstube verbannen wollen.

Vereins-Nachrichten

V. f. B. Brettspiel-Abteilung, Stettin. Leiter: Herbert Puschert, Friedenstraße 2

Tabelle des 2. Dame-Turniers

Er. Hackbarth	S		0	1	1	1	½	0	0	1	½	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13	I.
Hannemann	1	0	P		½	½	1	1	0	1	0	0	1	½	1	1	1	1	1	1	12½	II.
Hanig	0	0	½	½	I		0	½	1	½	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	12	III.
Roloff	½	1	0	0	1	½	E		0	1	1	0	0	½	1	1	1	1	1	1	11½	IV.
Heinze	1	0	1	0	0	½	1	0	L		0	1	1	½	1	0	1	1	1	1	11	V.
Puschert	½	0	1	1	0	0	0	1	1	0	T		1	1	1	1	0	1	½	0	10	VI.
Hackbarth Ew.	1	0	0	½	1	0	1	½	0	½	0	0	D		1	0	0	1	1	1	8½	VII.
Stier	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	A		0	1	1	1	5	VIII.
Frau Stier	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	M		1	0	4	IX.
Meyer	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	½	1	0	0	0	0	0	1	E		2½	X.

Erst jetzt sind wir in der Lage, das endgültige Ergebnis unseres wohlgelungenen **Dame-Preisturniers** bekanntzugeben. Der erste Preisträger wurde **Erich Hackbarth**. Seine vorbildliche, ruhige Spielart hat ihm den Erfolg nicht versagt; überhaupt die drei Sieger haben nicht enttäuscht und sind eben unsere Extraklasse im Dame-Spiel. Besonders aber sei Heinze hervorzuheben, der von keinem vernichtend geschlagen worden ist; es fehlt hier nur Training und Turniererfahrung, dann werden die Erfolge nicht ausbleiben.

Unsere Abteilung spielt jeden **Mittwoch abend** im Parkhaus. Schach- und Damespieler sind herzlichst willkommen. Die Abteilung wird zu Anfang des nächsten Jahres

eine Stettiner Meisterschaft

ausschreiben. Rege Beteiligung wird erwartet. H. P.

Löser-Verzeichnis

Bis zur Drucklegung der Nr. 1/33 unserer Zeitung gingen richtige Lösungen ein von folgenden Herren:

Aufgabe 1: Nickel, Stettin; Puschert, Stettin; Gebrüder Kurt und Gerhard Roloff, Hamburg; Erich Hackbarth, Stettin; Heinrich Stuhrmann, Altona; F. Schneider, Leipzig; Hanig, Stettin.

Aufgabe 2:

Aufgabe 3:

Aufgabe 4: auch diese Aufgaben wurden von den oben Genannten richtig gelöst.

Die Aufgaben auf dem internationalen Brett sind bisher nicht gelöst worden, wohl weil sie zu schwierig sind. Wir werden uns der Spielstärke unserer Leser anpassen und vorläufig nicht allzu schwere Aufgaben veröffentlichen.

Zur Beachtung!

Wir machen nochmals darauf aufmerksam, daß wir den besten 10 Lösern der Aufgaben aus Nr. 1/32 und 1/33 zehn Exemplare des demnächst in unserem Verlage erscheinenden Buches: „Kurze Einführung in das Damespiel" spenden werden. Wir setzen eine Frist bis zum 20. Januar 1933. Falls mehr als 10 korrekte Lösungen eingehen, so entscheidet das Los.

Fernturniere

Um allen Damespielern, besonders den an kleineren Orten wohnhaften Gelegenheit zu geben, sich mit stärkeren Spielern zu messen, ist die Schriftleitung gern bereit, ein Fernturnier zu veranstalten. — Interessenten werden um Angabe ihrer genauen Adresse gebeten.

Briefkasten

E. S. Kiel. Wir danken für ihre Einsendung der beiden Probleme. Wir werden sie noch durcharbeiten und sie demnächst veröffentlichen. — Wenn Ihre uns angebotenen Partien besondere Schönheiten bieten, sind wir zur Veröffentlichung bereit.

M. H. Berlin. Wir wollen Ihrem Wunsche gern Rechnung tragen und einiges aus der Geschichte des Damespiels veröffentlichen. Wir bringen schon in der vorliegenden Nummer einen Teil eines entsprechenden Aufsatzes.

H. K. Köln. Ihre Anfrage, ob es eine Theorie des Damespiels gibt, können wir mit ja beantworten. Wir werden uns in unserer Zeitung schon bald hiermit befassen.

Berichtigung: Nach Redaktionsschluß gingen richtige Lösungen zu der **Aufgabe Nr. 7** von den Herren Hanig und Puschert, Stettin, ein.

Bücherschau

„Ich bitte ums Wort zur Geschäftsordnung!" Prakt. Wegweiser für Verbands- und Vereinsvorsitzende, Versammlungsleiter, Verhandlungsführer usw. 6. Aufl. Von Chefred. E. Paquin, langjähr. polit. Redakteur im Reichstag u. preuß. Landtag. — **Preis:** Bei Voreinsendung RM. 1,95, per Nachnahme RM. 2,25. Zu beziehen durch die Vossische Buchdruckerei und Verlagsanstalt, Stralsund, Postfach 88, Postscheckkto. Berlin 158 062.

Das innerhalb verhältnismäßig kurzer Zeit bereits in 6. Auflage vorliegende Werkchen kommt einem wirklichen Bedürfnis entgegen. Es wird jedem Vorsitzenden von Verbänden, Vereinen, Innungen, Genossenschaften, Gewerkschaften, Aktiengesellschaften usw., überhaupt jedem, der mit dem Vereins- und Organisationsleben zu tun hat, ein wertvoller Ratgeber sein. In klarer, jedermann leicht verständlicher Sprache wird über alle irgendwie gearteten Fragen, erschöpfende und einwandfreie Auskunft gegeben. Neben dem parlamentarischen Regelwerk sind auch die Bestimmungen des geltenden Rechts soweit mit behandelt, als ihre Kenntnis für jeden Vorsitzenden unerläßlich ist. Ganze Organisationen haben das Werkchen angeschafft. Auch dem beschlagensten Fachmann hat es noch manches Neue zu sagen.

Verantwortlicher Schriftleiter: Willi Schmidt, Hamburg-Altona Neumühlen 28. Druck und Verlag: Vossische Buchdruckerei und Verlagsanstalt, Stralsund, Postfach 88

An alle Freunde des Damespiels!

Wenn überhaupt sich jemand mit der Idee beschäftigt, einer vieltausendfachen Menge eine Richtung und einen Weg zu geben, so muß in erster Linie ein **Bedürfnis** vorliegen. Dann aber auch der feste Glaube an die Erreichung des einmal gesetzten Zieles. Gerade die Damespielbewegung braucht diese Führung, denn es mangelt an **Allem. Zerrissener konnte bisher einfach kein Gebilde sein.** Jeder machte sich seine eigenen Regeln, benutzte ein Brett nach **seiner** Wahl und das Aneinanderprallen der Hitzköpfe konnte man in den meisten Spielen beobachten. Endlich hat man den Angelpunkt gefunden, um aufzubauen. Der Bewegung ist nun nicht damit gedient, daß der bisherige kleine Kreis des Vorstandes von sich aus organisiert. **Das ganze Volk muß Mitarbeiter sein. In jeder Stadt müssen Damespielvereine gegründet werden,** die zunächst die Zellen der Weiterentwicklung bilden. **Jeder interessierte Damespieler stehe uns mit Rat und Tat zur Seite.** Gewaltig muß die Damespielbewegung der Einheit zustreben, und erst dann wird die Ruhepause eintreten, wenn

die ersten deutschen Spielregeln

in abertausenden Exemplaren Eingang in die deutschen Familien gefunden haben. Unser Bundesorgan steht der Diskussion zur Verfügung. Aber auch **„Ratschläge zur Vereinsbildung“** geben wir kostenlos ab und bitten alle beherzten Männer sofort mit der Vereinsbildung zu beginnen. Der Anschluß an den Deutschen Dame-Bund, der nicht allein Vereine, sondern auch Einzelpersonen aufnimmt, gibt Gewähr dafür, daß der volkstümlichen Bewegung ein Rückgrat gegeben wird, wie es sich der jüngste und geringste aber auch der anspruchsvollste Damespieler besser garnicht denken kann. Alle Anfragen werden umgehend erledigt. Briefrückporto wird höflichst erbeten.

Deutscher Dame-Bund

Der Vorsitzende: gez.: Hanig. Der Schriftführer: gez.: Puschert.

Geschäftsstelle: H. Puschert, Stettin, Friedenstraße 2